

Disney Club

V A C A N C E S

LE ZI'N'S DE BONKERS

**B.D.
PICSOU PREND
DES RISQUES**

WALT DISNEY

T 4041 - 19 - 25,00 F-RD



**100
PAGES !**

**SPÉCIAL
ÉTÉ**

CHUT!

je lis

200 PAGES

- **5 RÉCITS FANTASTIQUES**
- **3 B.D. INÉDITES**
- **100 JEUX**
- **2 CADEAUX!**



- **Un jeu 7 familles «LOUFOQUES»**
- **Un magnifique porte-mine**

25 francs - NUMERO DOUBLE

SOIMMAIRE



Aladdin

p. 4
**LA MALÉDICTION
DU PHARAON**
*Mauvais œil
et magie noire !*

Mystermask

p. 73
LE MINET EN FER BLANC
Une drôle de mise en boîte !



La petite sirène

p. 50
LA CHASSE À LA SIRÈNE
Ariel contre l'inventeur diabolique !



Bande à Picsou

p. 26
**L'ÉLIXIR
IMPÉRIAL**
*Picsou prend
des risques.*

Rubrikatruk
**p. 44 - 48 -
52**

*Pour t'amuser
en famille !*

**Solutions
des jeux**
p. 56

Test p. 54
**TU T'Y CONNAIS
EN AVENTURES ?**
*Réponds aux questions,
tu le sauras !*



Disney Club
VACANCES

N° 19 Bimestriel - Juillet 1995

Directrice de la rédaction : Viviane Mahler, Directeur adjoint de la rédaction : Gilles Hylen, Rédacteur en chef : Jean-Luc Cochet, Directeur artistique : Monique Messingman, Maquettiste : Aline Barni, Carla Bechold, Fabienne Paulier, Secrétaire de rédaction : Esther Gantassi, Chef du studio technique : Mario-José Gosu. Édité par Disney Hachette Presse S.N.C. Siège Social : 10, rue Thierry le Luron - 92592 Levallois-Perret Cedex. SNC au capital de 100.000 F. RCS Nanterre B 380 254 763. Associés : The Walt Disney Company France S.A., Hachette Filipacchi Presse. Membre inscrit à l'O.J.D. Gérants : Christian Levequeur, Pierre Sissmann. Comité de Direction : Hervé Digne, Marie-France Garros, Olivier Gaudier, Bruno Lessner, Christian Levequeur, Pierre Sissmann. Directrice d'édition : Viviane Mahler, Promotion - Publicité : tél. 16 (1) 41 34 89 11, Directeur de la publicité et de la promotion : Thomas Chailion, Chefs de publicité : Marie Chambon, Claire Portas Nicolas Waintrabin. Rédaction, Direction, Administration : 10, rue Thierry le Luron - 92592 Levallois-Perret Cedex. Tél. 16 (1) 41 34 89 31. Ventes dépositaires : 16 (1) 05 38 40 10. Numéro d'inscription Commission paritaire : 73 413. Numéro ISSN 1162 - 9197. Directeur de la publication : Christian Levequeur. Toutes demandes de renseignements concernant l'utilisation en France, sous une forme quelconque, des personnages de Walt Disney doivent être adressées à The Walt Disney Company France, 44, Champs-Élysées, 75008 Paris. Tél. 16 (1) 44 20 55 00. Pour la Belgique et la Suisse, The Walt Disney Company (Benelux) S.A., Boulevard Léopold II, 184 D - 1050 Bruxelles. © Disney Photographic Sval C.G. Paris.

Aladdin LA malédiction DU PHARAON

LE SÉNIE AVAIT
SERVI BIEN DES
MAÎTRES...

...MAIS
AUCUN NE S'ÉTAIT MONTRÉ
AUSI VORACE QUE LE PHA-
RAON RAMA TOUT TOUT.

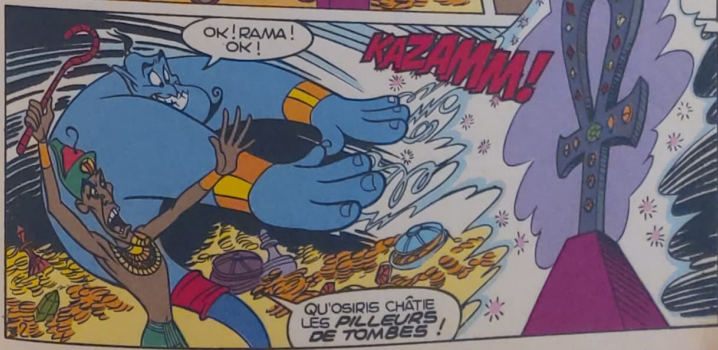
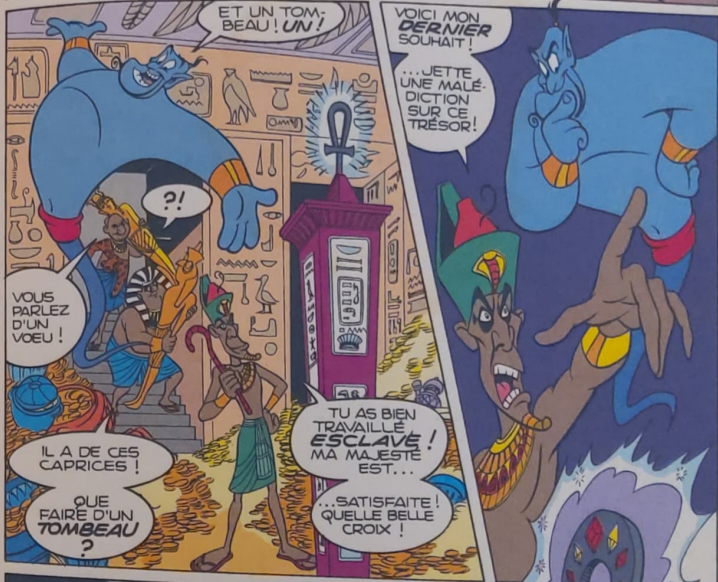
J'AI RÉALISÉ DE
NOMBREUX VŒUX
DANS MA VIE, MAIS
C'EST...

ZAP-AROO!

...MON
PREMIER
SPHINX!

C'EST
BIEN!

SI ON
VEUT!





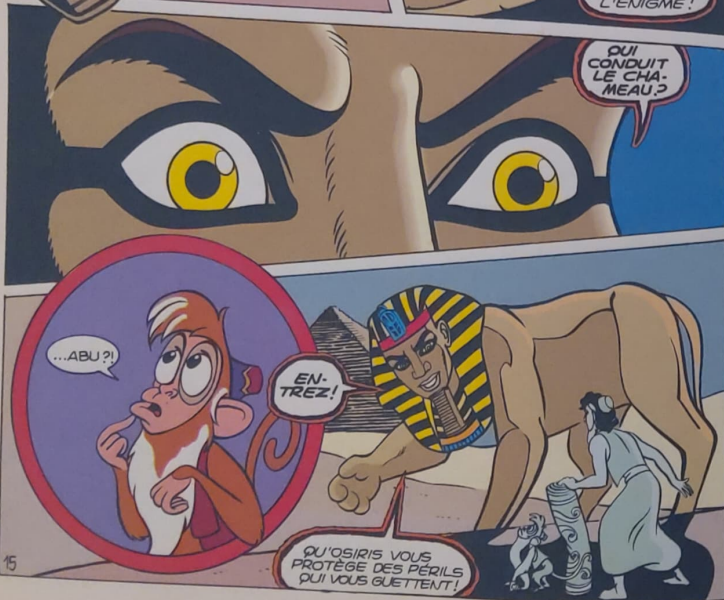










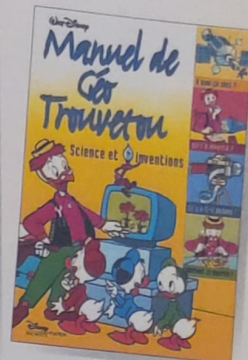








L'ÉTÉ Disney, des livres pour tous les âges.



Participe au grand tirage au sort organisé par Disney Hachette Édition et Disneyland Paris® et gagne 1 séjour au Davy Crockett Ranch (pour les trois 1er gagnants) ou 1 passeport pour Disneyland Paris (pour les 447 suivants)

Réponds vite!

Pour participer au grand tirage au sort, il suffit d'envoyer ce bulletin dûment rempli ou tes nom, prénom et adresse sur papier libre au plus tard le 30/08/95, le cachet de la poste faisant foi.

Tu trouveras également ce bulletin de participation chez ton libraire et dans les 3 ouvrages ci-dessus. Le tirage au sort des 450 gagnants se déroulera le 08/09/95 à 12 heures.

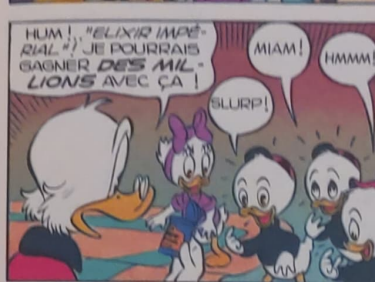
450
Cadeaux à gagner

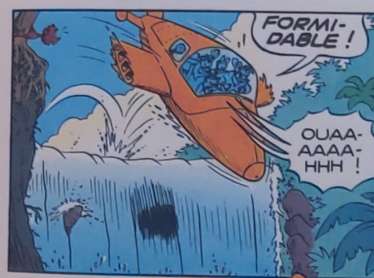
Nom : Prénom :

Age : Adresse :

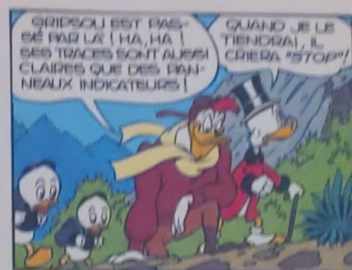
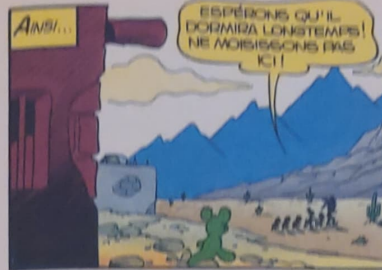
Code Postal : Ville :

Remplis vite ce bulletin et envoie-le à :
Disneyland Paris® Direct / Euro Disney SCA E 131, 77 777 Marne la vallée Cedex











ATTENTION, MONSIEUR PICSOU !
TSSK, TSSK ! NE
TOMBEZ PAS JUSTE
AVANT QU'ON
N'ARRIVE !



NOUS ALLONS ATTENDRE
LA VALLÉE SECRÈTE ! GRIP-
SOU EST PASSÉ PAR ICI !

TU
PEUX ME
LÂCHER !



PEU
APRÈS...

OH, QUE C'EST JOLI ! JE
N'AI JAMAIS VU AUTANT DE
FLEURS SUPERBES !
QUEL PAYSAGE !

OUI, MAIS UN
INSECTE NUISIBLE SE
TAPIT LÀ-DEDANS !
GRRR ! UN INSECTE
QUE JE VAIS PUL-
VÉRISER !



REGARDEZ CEL-
LE-LÀ ! JE VEUX
LA SENTIR !



OUAAAAH !
ATTENTION !

HIHI !



QU'EST-CE
QUE... ?

GRIPSOU !
CE GREDIN
FAISAIT LA
SIESTE !



JE VAIS T'ENDORMIR UNE
FOIS POUR TOUTES !

AARGH !



ARRÊTEZ !
CE N'EST PAS
BIEN !

?

VOUS ÊTES
LES INDIENS
ONAPAPTO ?



OUI, VOUS
NOUS CON-
NAISSEZ ?

NOTRE MANUEL
DIT QUE VOTRE
TRIBU EST PA-
CIFIQUE !



PACIFIQUE ET PACIFISTE ! IL FAUDRAIT
PERSUADER LE VIEIL HOMME DE L'ÊTRE
AUSSI ! IL POSSÈDE UNE NATURE
NERVEUSE !

TU
ENTENDS,
ONC' PIC-
SOU ?



AVEC GRIPSOU,
BAISSER SA
GARDE C'EST
RISQUÉ !

OUBLIEZ VOS
DIFFÉRENDS ET
SERREZ-VOUS
LA MAIN !



C'EST PLUS
GENTIL COM-
ME ÇA, ONC'
PICSOU !

VENEZ ! NOUS AL-
LONS VOUS MONTRER
NOTRE VILLAGE !

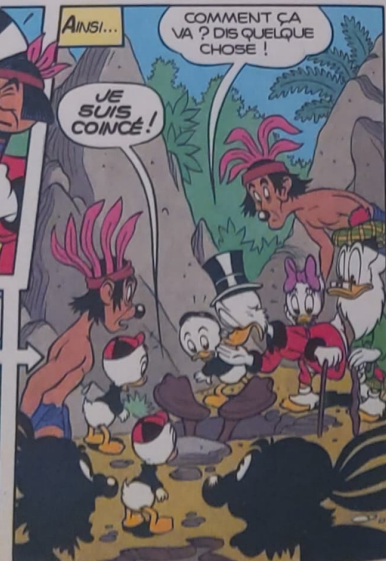


PEU
APRÈS...

VOUS VENEZ POUR
L'ÉLIXIR ? NOUS NE
PARVENONS PLUS
À EN AVOIR !



POUR-
QUOI ?





IL A FILÉ ! ET IL A PRIS LE SAC QUI CONTIENT LA RU-
CHE ! LE GRELIN ! LE
FOURBE ! LE...

LA DYNAMITE
A DISPARU
AUSSI !



POURSUIVONS-LE !
S'IL DYNAMITE LE SEN-
TIER, NOUS RESTERONS
COINCÉS ICI !

AU REVOIR, LES
AMIS ! MERCI
POUR TOUT !



VIENS, ZAZA !
NOUS N'AVONS PLUS
LE TEMPS DE CUEIL-
LIR DES FLEURS !
ALLONS !

BONNE
CHANCE !



PEU
APRÈS...

ON Y EST
PRESQUE !

PLUS VITE ! TOUT
PEUT SAUTER D'UN
INSTANT À L'AUTRE !



BOUUUUUMMM !



BRRROLOM !
BODOMMM !



NOUS AVONS
EU CHAUD ! NOUS NE
SOMMES PAS
TIRÉS D'AFFAIRE !
LE SENTIER S'EST EF-
FONDRE ! IMPOSSIBLE
DE CONTINUER !



Q-Q-QUE
FAIRE ?

SANS HÉLICO-
PTÈRE, IL FAUDRA
DESCENDRE À
LA FORCE DU POI-
GNET ! VOUS ÊTES PRÊTS
À TENTER L'IMPOSSI-
BLE ?



BEUH ! J'AI
HORREUR DU VIDE !

LE VIDE N'EST PAS
DANGEREUX ! CE
SONT LES CHUTES
QUI FONT MAL !



C'EST
ENCORE
LOIN ?

BAH !
ENCORE
UNE HEURE
OU DEUX !



ENFIN...

ET MAINTENANT IL FAUT
TRAVERSER CE DÉSERT !
IMPENSABLE DANS L'ÉTAT
OÙ NOUS SOMMES !

DES CAVALIERS ARRI-
VENT ! NOUS AVONS
DE LA CHANCE !

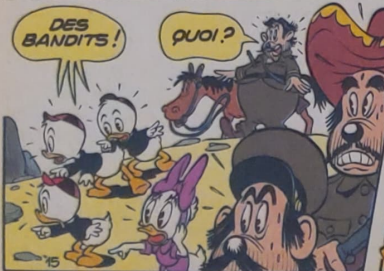


RECTIFICATION : DE LA
MALCHANCE !

LE LIEU-
TENANT !



JE NE SUIS PLUS QUE CAPORAL !
ET CETTE FOIS, JE NE RISQUE PAS
DE VOUS LAISSER ÉCHAPPER !
MA VIE EST EN JEU !



JEU D'OBSERVATION

Jette un œil sur ta montre... Top chrono ! Tu as trois minutes pour observer en détail ce dessin ! Les trois minutes sont passées ? Alors va vite en page 56...



© 1995 The Walt Disney Company



RUBRIK ATRUK



LE DOIGT PERCÉ

Parle avec des copains que tu es capable de passer une allumette à travers ton doigt ! C'est facile...

- Montre l'allumette à ton public, demande un instant de concentration, retourne-toi et casse l'allumette en deux (sans bruit si possible !)
- Applique alors les deux bouts cassés de l'allumette sur ton index, en haut et en bas d'un pli entre deux phalanges, l'un en face de l'autre. Si tu appuies bien quelques secondes, l'allumette tiendra toute seule !

CHARABIA

Répète plusieurs fois de suite et le plus vite possible :
« T'AS PAS TA PÂTE À PATATE »

CHALEUR VARIABLE

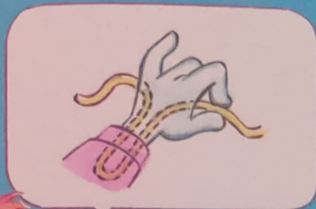
Un conseil, si tu veux avoir moins chaud en plein soleil, habille-toi en blanc. Le blanc renvoie la lumière et la chaleur du soleil, tandis que le noir les absorbe. Prouve-le en faisant cette petite expérience :

- Remplis deux gobelets en carton avec la même eau. Entoure un des gobelets d'une bande de papier noir, l'autre d'une bande de papier blanc (fixe-les avec du ruban adhésif). Laisse tes verres chauffer au soleil. Au bout d'une heure, mesure la température de l'eau des deux gobelets... L'eau du gobelet noir est plus chaude !



C'EST MAGIQUE !

Attention, attention, regarde bien cette corde... elle va grandir sous tes yeux de façon totalement mystérieuse !



- Voici le secret : prends une cordelette d'au moins cinquante centimètres de long.
- Plie-la discrètement en trois, glisse une des boucles obtenues dans une de tes manches. Ton public doit avoir l'impression que tu tiens les deux extrémités de la cordelette. Sors tes phrases magiques tout en tirant doucement sur la corde enfilée dans ta manche... L'effet est saisissant !



PALINDROMANANIA

Un palindrome c'est un mot que l'on peut lire dans les deux sens. Amuse-toi à en trouver comme REVER, ERRE, etc. Plus dur, forme des phrases à lire dans les deux sens du genre : ELU PAR CETTE CRAPULE, ou plus fou : LEON, EMIR CORNU, D'UN ROC RIME NOEL... Bon courage !

LOTO DE VOYAGE

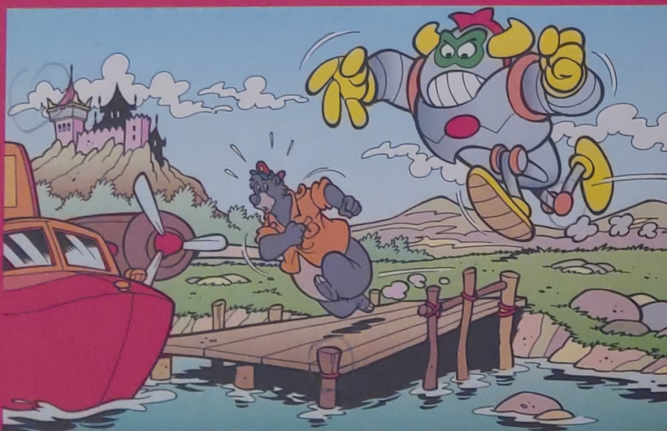
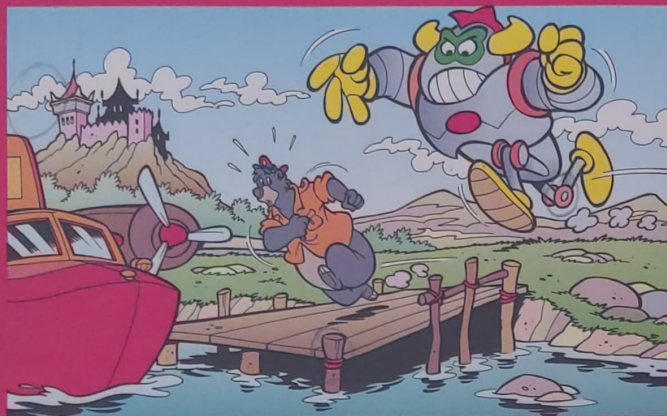
Un petit jeu pour passer le temps sur la route des vacances ! Chacun annonce deux chiffres et une lettre (au besoin, notes) et a ensuite dix minutes pour trouver une plaque d'immatriculation ayant les

deux chiffres et la lettre annoncés. Le premier qui en trouve, un dans le désordre, gagne un point, ou deux dans l'ordre et un dans le désordre gagne deux points, ou trois dans l'ordre, gagne quatre points.

JEUX

LES DIFFÉRENCES

Tu as cinq minutes pour trouver les onze différences qui se sont glissées entre ces deux dessins !



Solution page 56

PHOTOQUIZ

A quoi correspondent ces photos ?

Observe bien ces six photos grossies plusieurs fois ! Note tes réponses et va voir les solutions page 56.



1

- Arroseur de jardin.
- Gonfleur de plage.
- Masque de plongée.



2

- Tube de crème à bronzer.
- Valve de bouée.
- Fermeture de ciré.



3

- Raquette de tennis.
- Mâture de voilier.
- Cerf-volant.



4

- Parapluie.
- Tente de camping.
- Siège de plage.



5

- Champignons.
- Écailles de crustacé.
- Pomme de pin.



6

- Virus.
- Châtaigne.
- Poisson.

Texte et photos : Frédéric REAISE

RUBRIK ATRUK



MESURE LES BRUITS

Exerce ton oreille à reconnaître la puissance d'un bruit. La mesure du bruit s'appelle le décibel, voici quelques points de repère...

- 0 décibel : silence total... (en fait ça n'arrive jamais !)
- 20 db : grand calme, aucun bruit, juste un souffle.
- 30 db : des chuchotements.
- 50 db : une musique douce ou une conversation.
- 60 db : une conversation animée
- 80 db : une rue bruyante, des voitures, des cris.
- 90 db : un orchestre symphonique.
- 100 db : un concert rock, des travaux, un marteau-piqueur.
- 120 db : un réacteur d'avion à dix mètres... là, tu te bouches les oreilles !

LES VOITURES À BILLES

Des petits bolides vite-fait bien-fait ! Il te faut une petite boîte d'allumettes vide, quatre billes.

- Dans l'étui de la boîte, trace quatre carrés légèrement plus petits qu'une bille puis découpe-les avec un cutter (demande l'aide d'un adulte !)
 - Mets tes billes dans le tiroir de la boîte, glisse-le dans l'étui et place les billes dans les ouvertures.
 - Si le carton entre les billes est trop souple, renforce-le avec du ruban adhésif.
- Et que ça roule !



UN DESSIN EN COMMUN

Voici un jeu qui peut déjà se jouer à deux mais qui devient plus drôle lorsque le nombre des joueurs est plus élevé : le premier fait un dessin (sans le montrer aux autres !), il ne le termine pas et le dissimule sous une feuille de papier en laissant toutefois dépasser les traits non finis. A partir de ces traits, le deuxième joueur continue le dessin inachevé (sans montrer non plus son travail)



puis, à son tour, il laisse son dessin en suspend, le cache sous un papier, en ayant soin de laisser dépasser des traits, et ainsi de suite... à la fin, on dévoile l'assemblage de dessins. Effet garanti !

LES ESCARGOTS MUSICIENS

Ramasse des coquilles d'escargots vides, lave-les et joue avec... des castagnettes :

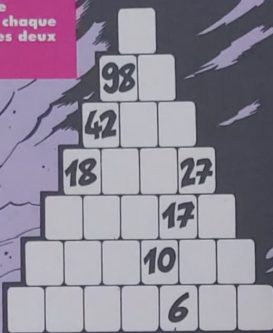
- Coupe une tige assez rigide et fends-la en deux sur une dizaine de centimètres.
- Avec une aiguille perce le sommet de deux coquilles d'escargots.
- Glisse les deux tiges dans les coquilles et fais-les ressortir par les trous. Les coquilles doivent se toucher.
- En passant une baguette fine entre elles, rapidement de haut en bas, elles vont sonner comme des castagnettes.
- Le vent... Pour l'entendre, souffle dans le trou d'une de ces coquilles.



MULTI

JEUX

► **A** Complète cette pyramide sachant que chaque pierre est la somme des deux pierres sur lesquelles elle s'appuie.



◀ **B** Place chaque chiffre dans le bon cercle pour obtenir 36 en additionnant les trois cercles de chaque ligne.



► **C** Complète ce tableau, avec les quatre chiffres manquants de façon à obtenir pour chaque rangée verticale et horizontale un total de 38 points.

15	6	13	4
5			14
8			11
10	3	16	9

▼ **D** D'après toi, combien y a-t-il de vrais nœuds sur ce serpent ?



◀ **E** Dispose les dominos de sorte à obtenir la définition de ces personnages !



$$\begin{array}{r}
 \blacktriangle 7 \blacksquare 21 \\
 + 4 \bullet 269 \\
 + \blacksquare 69 \blacktriangle 2 \\
 + 206 \blacksquare \bullet \\
 + 1 \blacksquare 476 \\
 \hline
 2166 \blacktriangle 6
 \end{array}$$

▲ **F** Voici une opération avec des chiffres et des signes. Sauras-tu trouver à quels chiffres correspondent tous ces signes ?

RUBRIK ATRUK



LA TÊTE À L'ENVERS

Pour surprendre tes amis, voici une petite surprise que tu pourras leur réserver :

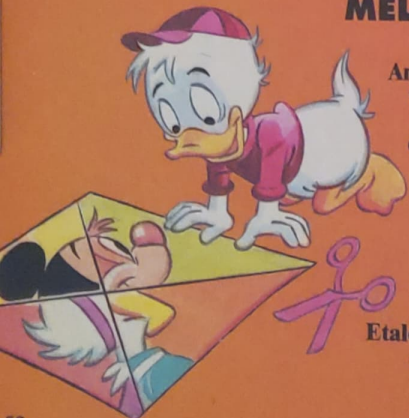
- Cherche dans un magazine une grande photo de visage et découpe-la au ras des sourcils, des joues et du menton.
- Avec des pinces à cheveux, fixe-la derrière ta tête en essayant de faire passer tes cheveux par-dessus de façon à simuler une coiffure. Fais-toi aider, ce sera plus facile !
- Noue une écharpe autour de ton cou en la remontant au ras de tes deux mentons et montre les bouts de tes nez !

MÉLI-MÉLO DE TÊTES !

Amuse-toi à mélanger les traits des visages de ta famille... c'est le fou rire assuré ! Pour cela, récupère des photos de profil uniquement.

Fais-en des photocopies en agrandissant les visages de façon à ce qu'ils soient tous aux mêmes dimensions. Trace ensuite deux diagonales sur chaque photocopie que tu vas couper en suivant ces traits.

Etale tes bouts de visages sur la table et commence à mélanger les nez, les fronts, les yeux...



LE ZOOTROPE

Quand des animaux s'échappent de leur cage, rien de mieux qu'un zootrope pour les récupérer. Ce n'est qu'une illusion d'optique mais ça marche ! Voici comment faire :

- Dans un morceau de carton, découpe un rond d'environ cinq centimètres de diamètre, fais deux trous face à face près des bords. Sur une face, dessine une grande cage et sur l'autre un animal.
- Coupe deux bouts de ficelle, enfile-les dans les trous et bloque-les avec un nœud.
- Entortille les ficelles en faisant tourner le disque.
- Lâche le disque et regarde bien : en tournant le disque remet l'animal dans sa cage !



Photo : Nathalie Roques
Dessins : Claude Marin/Photos : Philippe Ployette

TEST

TU T'Y CONNAIS EN AVENTURES ?

Tu l'apprendras en répondant à ces 12 questions piégées, puis reporte-toi aux solutions et aux commentaires.

1 Où est située l'île de la Tortue ?

- ☐ a) Dans le Pacifique.
- ☐ b) Sur le lac Léman.
- ☐ c) Dans la mer des Caraïbes.

2 A quel corps appartient Mc Gyver ?

- ☐ a) Aux services secrets.
- ☐ b) Aux postes et Télécommunications.
- ☐ c) A l'armée de terre.

3 Laquelle de ces émissions traite souvent d'aventures ?

- ☐ a) Thalassa.
- ☐ b) Bouillon de culture.
- ☐ c) Coucou !



4 Qui était Paul-Emile Victor ?

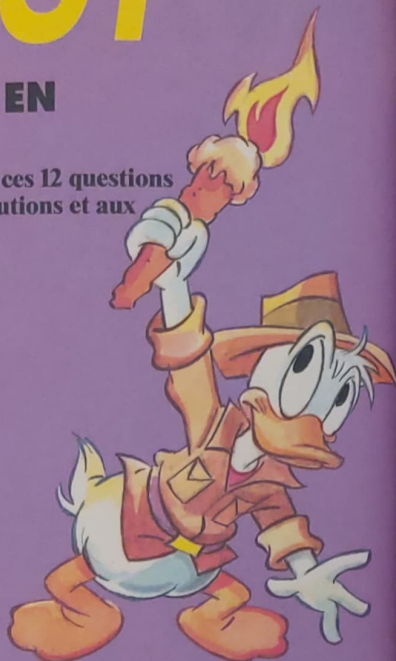
- ☐ a) Un roi de Sardaigne.
- ☐ b) Un héros de BD.
- ☐ c) Un explorateur français.

5 Avant d'être rebaptisée «Le Dakar», comment s'appelait cette course ?

- ☐ a) Le Paris-Dakar.
- ☐ b) Le France-Dakar.
- ☐ c) Le Tours-Dakar.

6 Où peut-on voir des pirates à Disneyland Paris ?

- ☐ a) A adventureland.
- ☐ b) A Frontierland.
- ☐ c) A discoveryland.



7 Où se trouve la forêt Amazonienne ?

- ☐ a) En Amérique du Sud.
- ☐ b) Dans l'Arctique.
- ☐ c) En Amérique du Nord.

8 Lequel de ces trois hommes était un corsaire ?

- ☐ a) Ernest Hemingway
- ☐ b) Alain Bombard.
- ☐ c) Robert Surcouf.

9 Où se déroule le film : «A la poursuite du Diamant Vert ?»

- ☐ a) Au Canada.
- ☐ b) A Levallois-Perret.
- ☐ c) En Colombie.

10 Quel est l'autre nom du drapeau noir des pirates :

- ☐ a) Le Jolly Roger ?
- ☐ b) Le tricolore ?
- ☐ c) Le brûlot ?

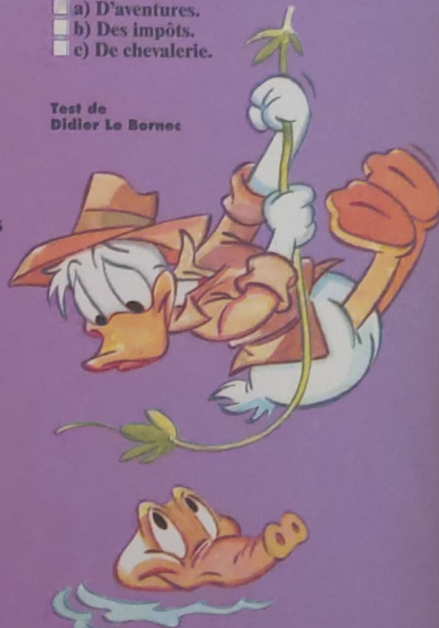
11 Le premier homme à marcher sur la Lune était...

- ☐ a) Français.
- ☐ b) Anglais.
- ☐ c) Américain.

12 De quoi traite le livre :

- «L'île au trésor» :
- ☐ a) D'aventures.
- ☐ b) Des impôts.
- ☐ c) De chevalerie.

Test de
Didier Le Bornec



Six bonnes réponses et plus : L'aventure sous tous ses angles n'a aucun secret pour toi. Où pars-tu en vacances cet été ? Ah oui, aux îles Galapagos... en vrai, ou dans ta tête !

Cinq bonnes réponses et moins : Si j'ai bien compris, allongé sur la plage à Capbreton, tu ne le vois pas en pirate, sous le soleil des Antilles, mais en pantouffles devant la télé !

COMMENTAIRES

RÉPONSES :

1 = c - 2 = a - 3 = a - 4 = c - 5 = a - 6 = a - 7 = a - 8 = c - 9 = c - 10 = a - 11 = c - 12 = a

SOLUTIONS

JEU D'OBSERVATION

(Page 43)

En lisant les questions suivantes, essaie de te souvenir de tout ce que tu as vu sur le dessin de la page 43. Prends ton temps, réfléchis bien, sois précis !

1. Combien y-a-t-il de cochons ?
2. Combien vois-tu de pêcheurs à la ligne ?
3. Quel fruit, tient l'un des personnages dans sa main ?
4. Combien de personnages portent une natte ou une queue de cheval ?
5. Combien y-a-t-il de chariots ?
6. Combien y-a-t-il de paniers en osier ?
7. Que tient Baloo dans ses mains ?
8. Combien de personnages portent des sandales ?
9. Combien de personnages portent un sac dans les bras ?
10. Combien y-a-t-il de tours sur la muraille ?

Regarde à nouveau le dessin et compte tes bonnes réponses :

- De 0 à 5 :** tu ne ferais pas un bon témoin !
De 6 à 9 : tu es assez observateur, bravo !
De 10 à 12 : excellent ! Rien ne t'échappe !

LES DIFFÉRENCES

(page 46)

Sur le dessin du bas : **1.** Le nuage à gauche est plus petit. **2.** La vitre de l'hydravion est plus grande. **3.** Le casque du robot en haut à droite est différent. **4.** Il manque une vis sur la jambe droite du robot. **5.** La pente de la montagne à droite est plus plate. **6.** Une pierre en plus sur le chemin, à côté du pont. **7.** Le rondin horizontal qui soutient le pont à droite, est moins grand. **8.** Le petit cercle qui soutient le petit piquet du pont a disparu. **9.** Il manque une pierre sur la rivière à droite du dessin. **10.** En bas de l'hydravion, la vague est différente. **11.** Au dessus de l'hélice de l'hydravion, la haie est plus grande.

PHOTOQUIZ

(page 47)

- Photo 1 :** gonfleur de plage.
Photo 2 : Valve de bouée.
Photo 3 : Raquette de tennis.
Photo 4 : Parapluie.
Photo 5 : Pomme de pin.
Photo 6 : Poisson.

MULTIJEUX

(Pages 50/51)

A. Tu as trouvé, de haut en bas (tous les chiffres sont indiqués) :

213
 98 115
 42 56 59
 18 24 32 27
 9 9 15 17 10
 5 4 5 10 7 3
 2 3 1 4 6 1 2

B. Tu as placé les chiffres : en haut à gauche 15, puis dans le sens de la lecture à droite, de haut en bas, 12 - 10 - 14 et en bas : 11 - 9 - 16 et à gauche en bas, tout seul : 13.

C. Voici les chiffres manquants, que tu as trouvés, sur les deux lignes centrales :

172
 127

D. Il y a trois nœuds.

E. En remplaçant les dominos, tu as écrit : «hommes des cavernes».

F. Voici les chiffres complétés, que tu as trouvés de haut en bas :

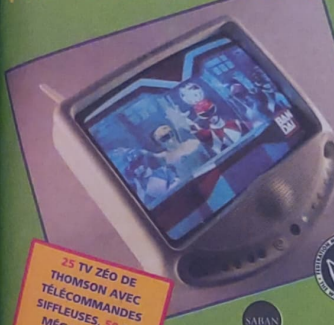
97321
 48269
 36992
 20638
 13476

Total 216696



AVEC LES POWER RANGERS GAGNE TA TELE EN REGARDANT LA TELE

(ET FAIS GAGNER TES COPAINS !) POUR JOUER C'EST



SIMPLE ! Regarde les Power Rangers sur TF1, tous les mercredis matin du 5 au 19 juillet 1995. Réponds aux deux questions ci-dessous, une sur la série TV, l'autre sur la pub. Envoie ta participation avant le 30 septembre 95. Tu participeras au tirage au sort prévu le 30 octobre 95.

Tu peux répondre sur le bulletin ci-dessous, sur papier libre, sur les bulletins en magasin et sur le **36 68 50 41** (2,19 F la minute). **Super !** Si tu fais partie des gagnants, **4 de tes meilleurs copains** gagneront le même cadeau que toi. Alors n'oublie pas de joindre leurs noms et adresses sur un papier libre joint à ton bulletin.

BULLETIN RÉPONSE

Ecris en lettres bâton ton nom et ton adresse et n'oublie pas de joindre les noms et adresses de tes 4 meilleurs copains sur papier libre.

Nom _____ Prénom _____
 Adresse _____
 _____ Ville _____
 Code postal _____ Age _____

Extrait du règlement

La Bie Bandai, 8 rue Bayon, 75017 Paris, organise un jeu gratuit sur les jouets Power Rangers, valable en France métropolitaine. Cesse comprise, jusqu'au 30/09/95. Le jeu est organisé par la presse, des bulletins en magasins, et par le serveur 36 68 50 41, doté de 215 x 5 cadenas qui seront attribués par tirage au sort devant huisier, sur les bonnes réponses. Chaque gagnant fera gagner le même cadeau à ses copains dont les noms figureront sur papier libre. Pour obtenir le remboursement du timbre de participation, inscrite en « T » au dos de l'enveloppe en haut à gauche, pour les règlements, inscrite en « R » en haut à droite. Règlement déposé chez Maître Lénage, huissier de justice à Paris.



Coche la bonne réponse à chaque question
Question 1 Quel Power Rangers appelle le zord ptérodactyle ?

- ☐ Le rose
☐ Le jaune
☐ Le bleu

Question 2 Qui est le héros des écrans publicitaires des Power Rangers en ce moment ?

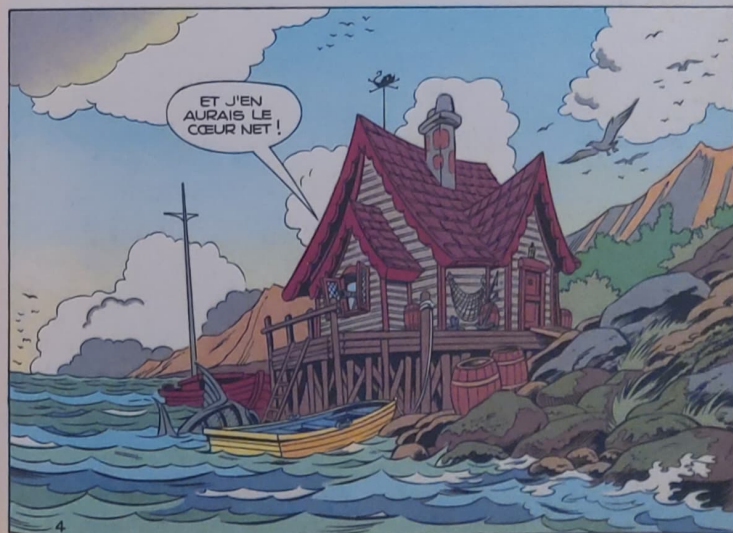
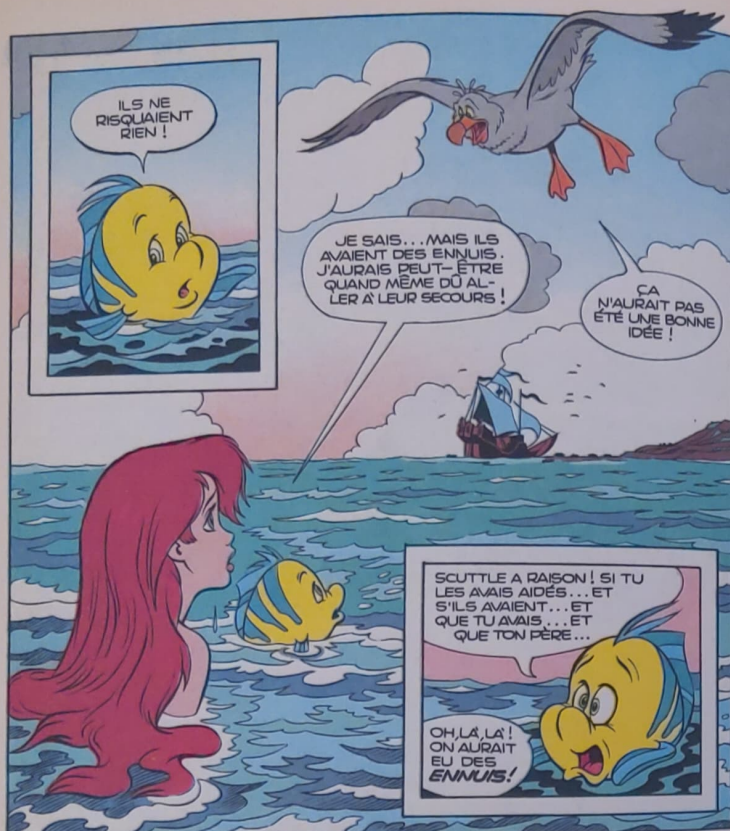
- ☐ Rita répulsa
☐ Le DX Mégazord
☐ Les Karaté Rangers

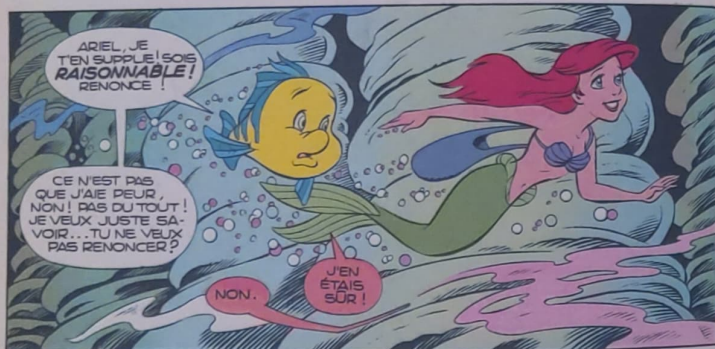
Tu as trouvé ! Envoie vite ton bulletin avant le 30/09/95 à :
 Grand Jeu Power Rangers CEDEX 2534
 99253 Paris Concours

la chasse à la SIRÈNE

WALT DISNEY









VOTRE IDÉE M'INTÉRESSE PROFESSEUR ! MAIS AVEZ-VOUS DÉJÀ CONSTRUIT UN TEL BATEAU ?

SEULEMENT UNE PETITE VERSION INDIVIDUELLE ! LE VAISSEAU NORMAL POURRAIT CONTENIR VINGT HOMMES... MAIS J'AI BESOIN D'ARGENT !



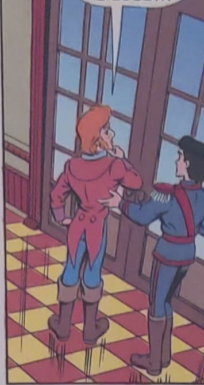
ADMETTONS QUE JE LE FAISSE CONSTRUIRE ! JE NE POURRAIS PAS OBLIGER MES MARINS À Y MONTER !

MÊME UN PRINCE SÉRAIT DANS L'IMPOSSIBILITÉ DE LES EMmener DANS UN VAISSEAU DONT ILS SE MÉFIERAIENT !



JE COMPRENDS VOTRE PROBLÈME. J'AI DEUX QUALITÉS, ET L'UNE D'ELLE EST DE COMPRENDRE LE POINT DE VUE DES AUTRES.

DITES-MOI, VOTRE ALTESSE...



...SI JE VOUS APPORTE UNE PREUVE QUE MON INVENTION FONCTIONNE ? UNE CHOSE QUE L'ON NE TROUVE QUE SOUS LA MER !

DANS CE CAS, PROFESSEUR, JE FINANCIERAI VOTRE PROJET !



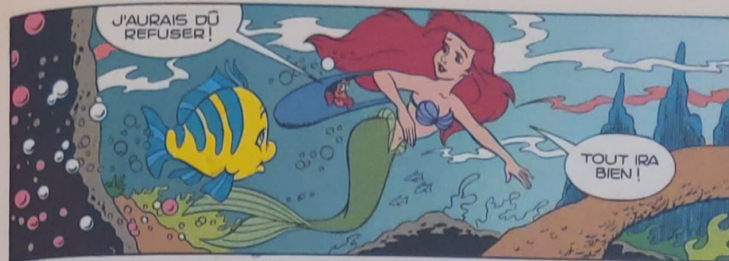
MERCI, VOTRE ALTESSE. MON AUTRE QUALITÉ EST DE SAVOIR EXPRIMER MA GRATITUDE !



CECI DIT, JE NE VOIS PAS QUELLE PREUVE DÉCISIVE VOUS POURRIEZ ME RAPPORTER !



MOI, SI !



J'AURAIS DÙ REFUSER !

TOUT IRA BIEN !

PLUSIEURS FOIS, J'AI TROUVÉ DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE DANS DES ÉPAVES... MAIS L'EAU LES AVAIT ABIMÉS !



CETTE FOIS LE BATEAU N'A PAS COULÉ DANS UNE TEMPÊTE ET LE NAUFRAGE EST RÉCENT !



ARIEL EST PLUS CURIEUSE QU'UN POISSON-CHAT ! BAH...

...EN L'ACCOMPAGNANT, JE M'ASSURE QU'ELLE NE RATE PAS LA RÉPÉTITION !



PAR NEPTUNE !

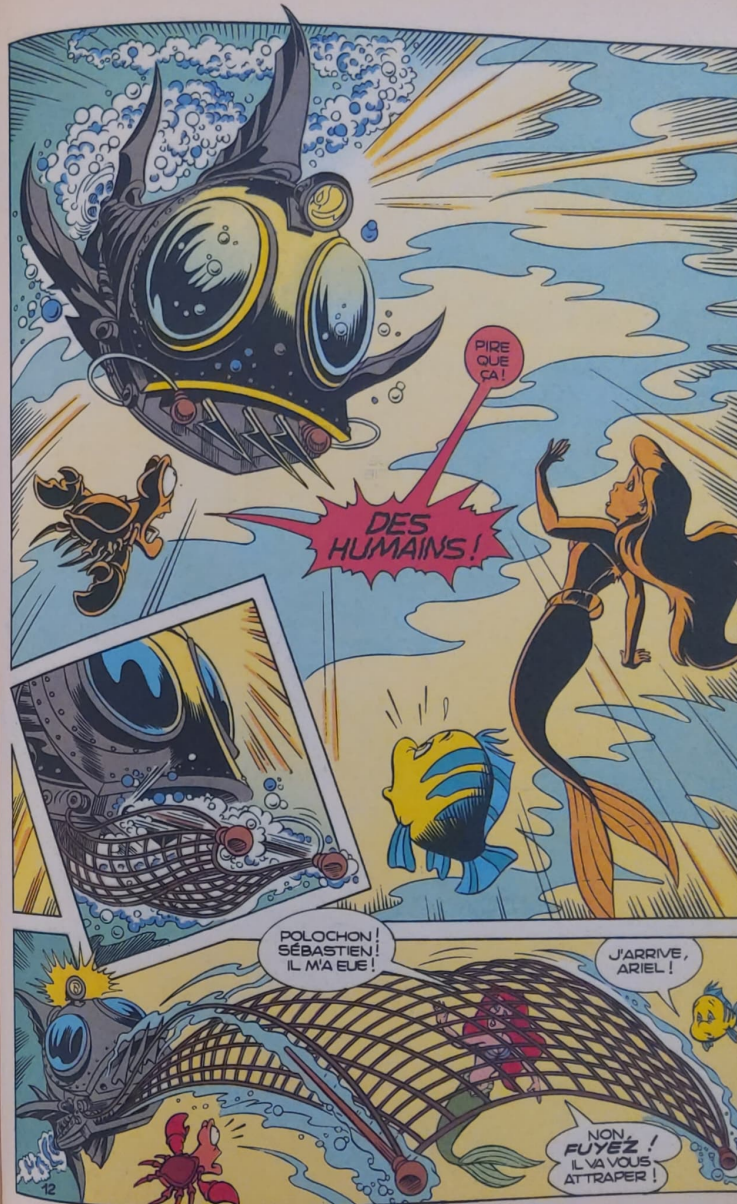
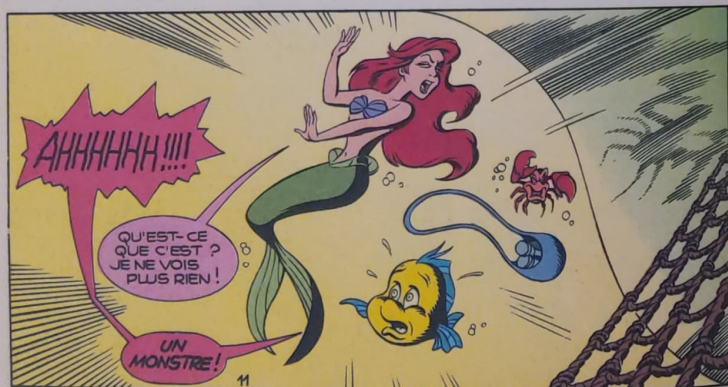


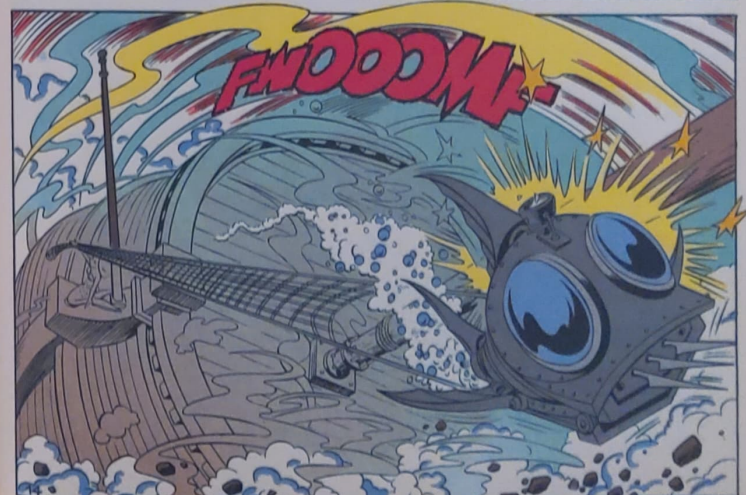
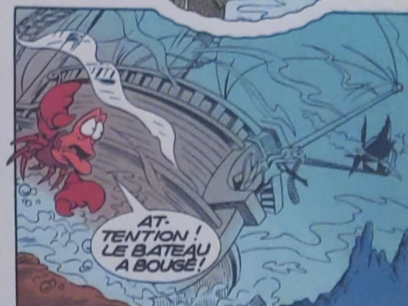
CE TRUC EST...

...ÉNORME ! OH, LA ! LA !

PENSE AU FRISSON DE LA DÉCOUVERTE !

JE PENSE AU FRISSON DE LA PEUR !







© 1995 The Walt Disney Company



Complète ta collection

Si l'un de ces numéros te manque,
renvoie-nous vite ce bon à
découper !

BON DE COMMANDE

A compléter et à retourner,
accompagné de votre
règlement, libellé à l'ordre de
Disney Club Vacances par
chèque bancaire ou postal à :
Disney Club Vacances BP 21,
10355 Marigny-le-Château Cedex

OUI,
JE DÉSIRE COMMANDER
(frais de port inclus).

- ☐ N° 4 25 F
☐ N° 6 25 F
☐ N° 7 25 F
☐ N° 8 25 F
☐ N° 9 25 F
☐ N° 10 25 F
☐ N° 11 25 F
☐ N° 12 25 F
☐ N° 13 25 F
☐ N° 14 25 F
☐ N° 15 25 F
☐ N° 16 25 F
☐ N° 17 25 F
☐ N° 18 25 F

NOMBRE TOTAL
D'EXEMPLAIRESx25F
 SOIT UN MONTANT
 TOTAL DE
 RÈGLEMENT PAR CHÈQUE
 BANCAIRE OU
 POSTAL.....

NOM :
 PRÉNOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL :
 VILLE :

DÉLAI D'EXPÉDITION UN MOIS
 APRÈS RÉCEPTION
 DE VOTRE RÈGLEMENT



N°4



N°6



N°7



N°8



N°9



N°10



N°11



N°12



N°13



N°14



N°15



N°16



N°17



N°18

MYSTERMASK LE MINET ENFER BLANC

BOURG-LES-CANARDS
ET SA PRISON
INACCESSIBLE.

SES MURS ÉPAIS "ABRITENT"
LES PERSONNAGES LES PLUS
INFREQUENTABLES.

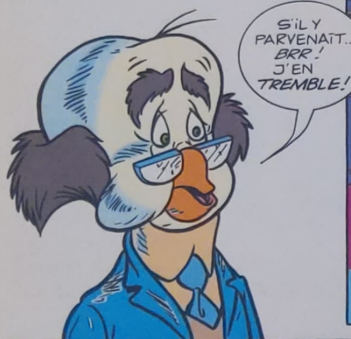
LA NUIT SEMBLE CALME,
MAIS L'ORAGE APPROCHE.

CECI EST
L'AILLE
"MYSTER-
MASK".

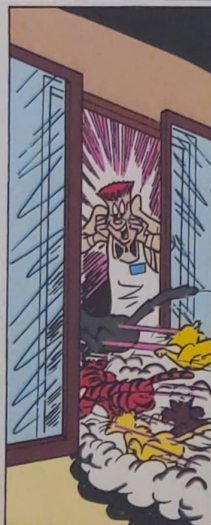
ICI COHABITENT
LES INDIVIDUS
IRRÉCUPÉRABLES
POUR LA
SOCIÉTÉ

ET PARMI EUX, LE PLUS
DIABOLIQUE, UN EXEMPLE
TRAGIQUE DE...

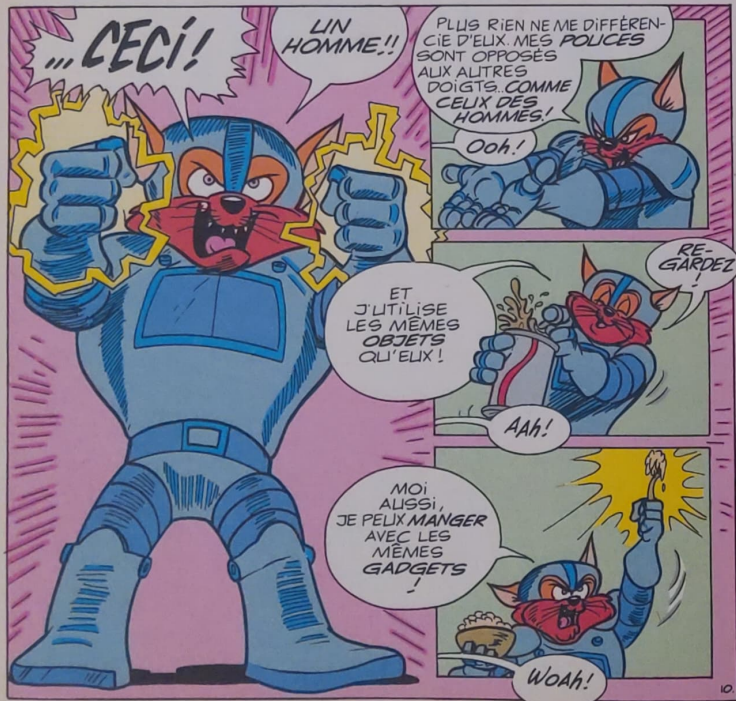
OH NON ! CET
ÊTRE DANGEREUX
S'EST...

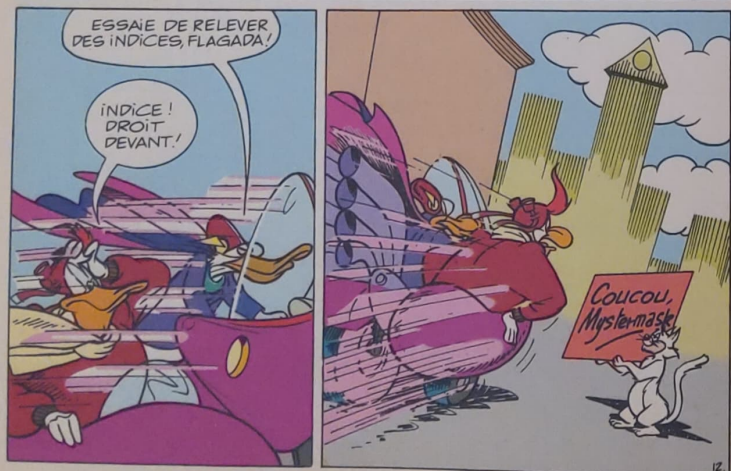
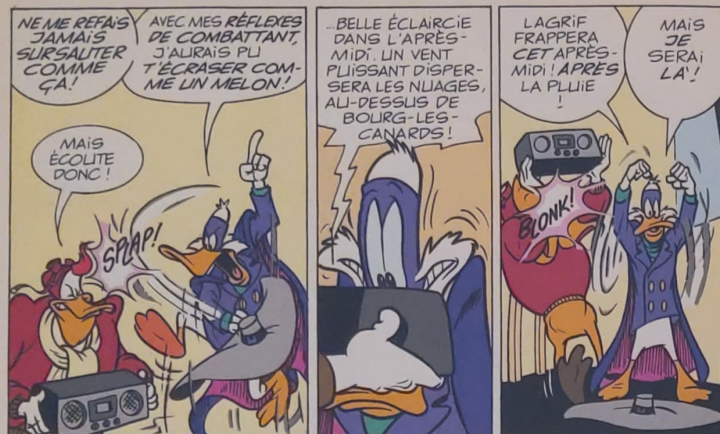


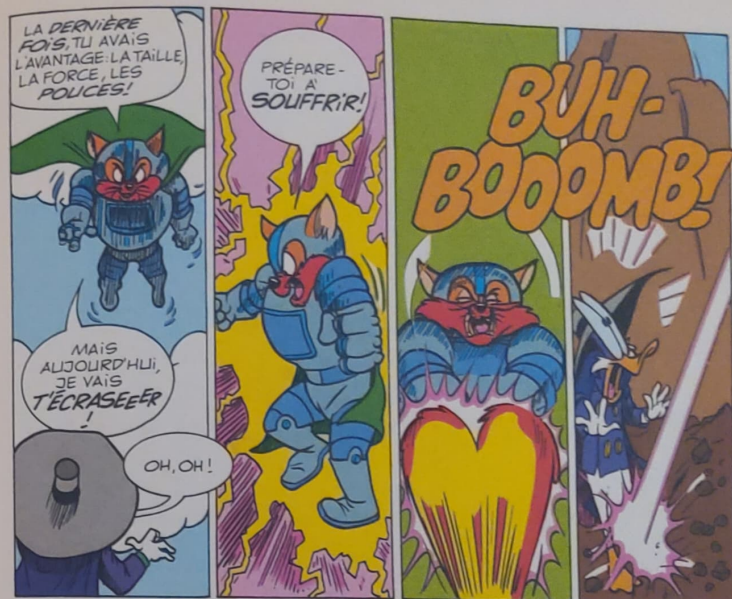


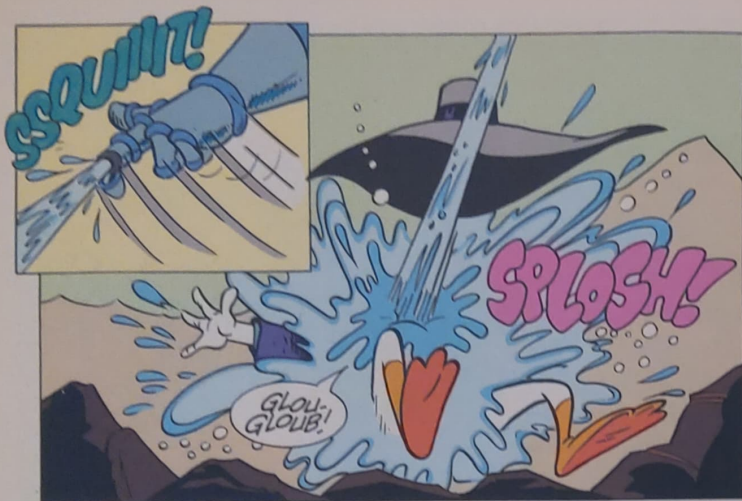


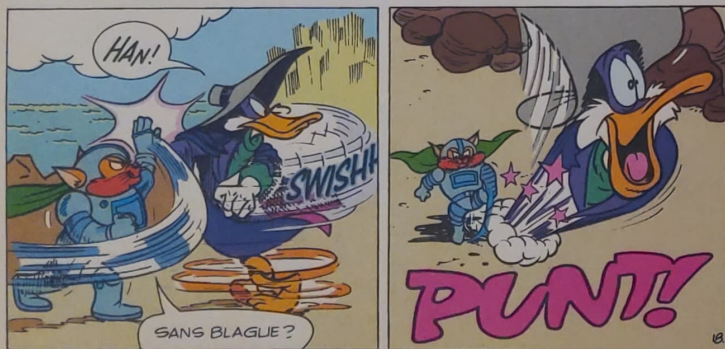
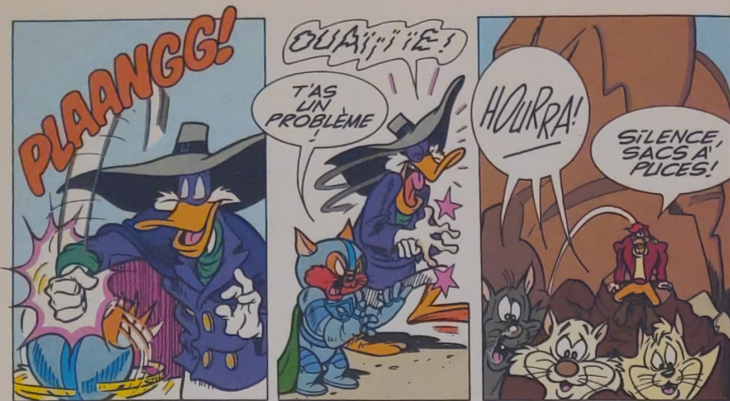


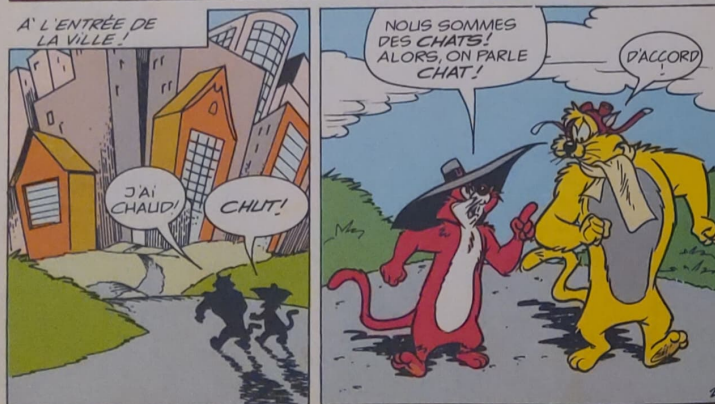
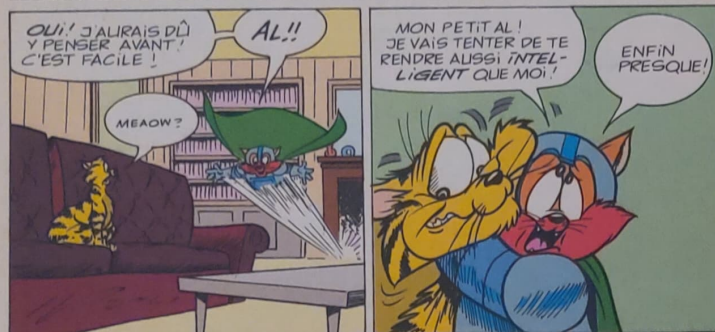




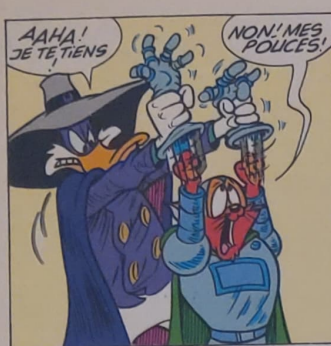












NON! MES
POUCES!



JE N'AI PAS
BESOIN DE MES
POUCES POUR
DIRIGER MES
FUSÉES!

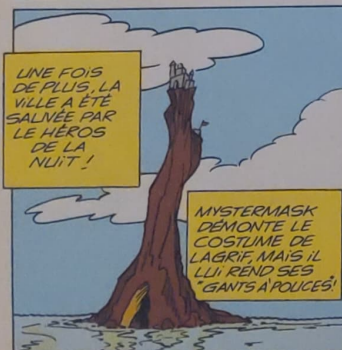
ADIEUUU!

© 1993 The Walt Disney Company



LA PRISON
T'ATTEND! JE
NE TE LAISSERAI
PAS
TOMBER!

AGRR!
FIZZ!



MYSTERMASK
DÉMONTÉ LE
COSTUME DE
LAGRIF, MAIS IL
LUI REND SES
"GANTS À POUCES!"

ÉMU, LAGRIF A PROMIS DE RENONCER
À TOUTE ACTIVITÉ CRIMINELLE.



DÉSORMAIS, IL
CONSACRE SON
TEMPS AUX JEUX
VIDEO!

FIN

Ficsou

MAGAZINE

Des B.D.
De l'humour
Des stars
Des jeux
Des scoops

ET UN
CADEAU!



EN VENTE TOUS LES MOIS
15 F seulement

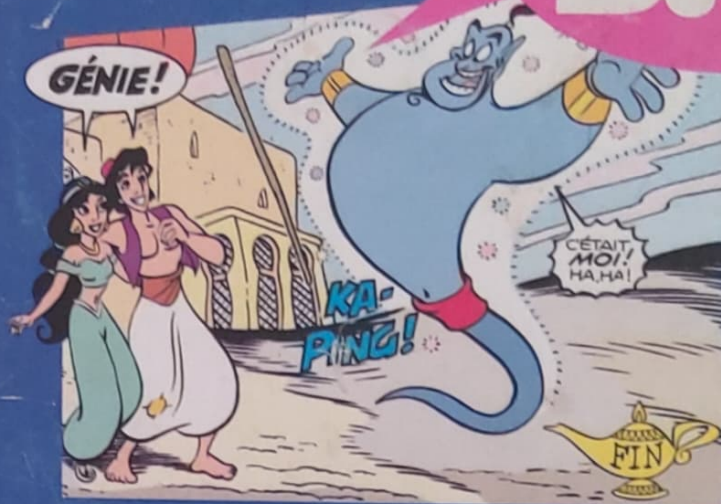
DANS CE NUMERO

ZIN'S

B.D



Offre un porte-clé délirant à ton trousseau : Bonkers, le toon explosif !



Dévore les nouvelles aventures de tes héros : Aladdin, Picsou, La petite Sirène et Mystermask!



JEUX

Donne un peu d'air à tes petites cellules grises avec nos trucs et nos astuces!

Imprimé par Brodard Graphique - Photogravure Seval.
Dépôt légal : Juin 1995 - Loi n° 49 956 du 16. 7. 49 sur les publications destinées à la jeunesse.
Editeur responsable Jean DELMOTTE, 39, Bois du Foyau 1440 Braine le Château - BELGIQUE